Marcos Pincelli

Os Primeiro Tempos

Eu sonho com os primeiros tempos, é com a memória mais longa que eu falo, o mais velho Pai e o amanhecer da Escuridão.
Em Nod, onde a luz do Paraíso iluminava o céu noturno e as lágrimas de nossos pais molharam o solo, cada de nós, de algum modo, define viver e levar nosso alimento da terra.
E eu, Caim o primeiro-nascido, eu, com coisas afiadas, plantei as sementes do escuro e as molhei nas suas covas de terra, as assisti crescer.
E Abel o segundo-nascido Abel cuidou os animais ajudado por seus herdeiros de sangue alimentaram-se deles, os assistiu crescerem.
Eu o amo, meu Irmão, Ele era o mais luminoso, O mais doce. O mais forte. Ele foi o primeiro atrevido de toda minha alegria.
Então um dia que nosso Pai disse a nós, Caim, Abel, Sobre Mim vocês tem que fazer um sacrifício - um presente da primeira parte de tudo aquilo que vocês têm.
E eu, Caim o primeiro-nascido, eu juntei os brotos tenros, as frutas mais luminosas, a mais doce grama.
E Abel, o segundo-nascido, Abel sacrificou o mais jovem, o mais forte, o mais doce dos seus animais.
No altar de nosso Pai nós pusemos nossos sacrifícios e acendemos fogo debaixo deles e assistimos que a fumaça os levasse até o Único Acima.
O sacrifício de Abel, o segundo-nascido, cheirou docemente ao Único Acima e Abel foi santificado.
E, eu, Caim o primeiro-nascido, eu fui golpeado do além por uma palavra severa e uma maldição, por meu sacrifício ser desmerecido.
Eu olhei o sacrifício de Abel, ainda fumegando, a carne, o sangue.
Eu chorei, eu cerrei meus olhos eu rezei noite e dia. E quando o Pai disse o tempo por Sacrifício veio novamente.
E Abel conduziu seu mais jovem, seu mais amado para o fogo do sacrificio.
Eu não trouxe meu mais jovem, meu mais doce, porque eu sabia o Único Acima não os Queria.
E meu irmão, amado Abel disse para mim: “Caim, você não trouxe um sacrifício, um presente da primeira parte de sua alegria, para queimar no altar do Único Acima..”
Eu chorei lágrimas de amor por mim, e com ferramentas afiadas, sacrifiquei a que foi a primeira parte de minha alegria, meu irmão.
E o Sangue de Abel cobriu o altar e cheirou docemente quando queimou.
Mas meu Pai disse: “Amaldiçoado é você, Caim que matou seu irmão.”
Eu fui expulso assim como deveria ser. E Ele me exilou para vagar na Escuridão, a terra de Nod.
Eu voei na Escuridão, eu não vi fonte de luz e eu tive medo. E só isso.

Relatos da Crônica de Caim, o primeiro vampiro.   O livro de Nod.

Os vampiros são, provavelmente, os mais temidos mortos-vivos, vampiros são também aqueles com habilidades mais variadas. Eles podem ser de origem mágica ou científica, surgindo através de maldições, contaminação por doenças raras, rituais demoníacos... Vampiros podem se passar por humanos ou elfos sem muita dificuldade, vivendo disfarçados em sociedade — embora muitos prefiram apenas se esconder em covis durante o dia e caçar à noite.
Para 3D&T, Vampiro é uma Vantagem Única de -1 ponto, porem, isso mudará a partir deste suplemento.
Vampiros são caracterizados pela sua:
Dependência: O que define um vampiro é sua necessidade de sugar a vida dos vivos; todos eles dependem de alguma coisa rara, proibida ou monstruosa para continuar existindo. Sangue humano é a necessidade mais óbvia e comum, mas também existem aqueles que sugam almas ou devoram partes do corpo. Seja como for, um vampiro precisa matar um humano, semi-humano ou humanóide todos os dias, ou enfraquece até ser destruído.
Maldição: Vampiros sofrem dano quando expostos à luz do dia. Perdem 1 Ponto de Vida por turno até virarem cinzas. A perda se reduz a 1 PV por minuto em dias nublados ou quando usam roupas pesadas. Porém existem vampiros em que este efeito é menor (perdem 1 PV por hora de baixo de sol; em dias nublados ou com roupas pesadas não perdem PVS) ou até imunes (não perdem PVS por esta causa). Para o primeiro caso, a vantagem aumenta seu custo em 1 Ponto, para o segundo, em 2 Pontos.

Cada vampiro é único, com uma combinação própria de poderes e fraquezas. O jogador pode comprar vantagens ou adquirir desvantagens entre as seguintes:

- **Forma de Névoa** (1 ponto): o vampiro pode se transformar em névoa. Nessa forma ele pode flutuar (Vôo com H1) e é incorpóreo (veja em Fantasma).
- **Formas Alternativas** (1 ponto cada): o vampiro pode se transformar em lobo das cavernas (F1, H2, R2, A1, Pdf0, Faro e Audição Aguçados) ou morcego-gigante (F0, H3, R1, A0, Pdf0, Vôo, Radar).
- **Imortal** (1 ponto): quando destruído, o vampiro ressurge após 2d noites em sua tumba ou algum outro lugar.
- **Invulnerabilidade** (3 pontos): o vampiro pode ser ferido apenas com fogo e magia.
- **Magia Negra** (1 ponto): para um vampiro, esta vantagem custa 1 ponto.
- **Monstruoso** (–1 ponto): o vampiro tem aparência repulsiva e não pode se passar por um humano normal. Além disso, pelo tamanho de suas presas e aspecto de morcego, pode ser facilmente identificado como um vampiro.
- **Fobia** (–1 ponto): cheiro de alho, toque de água benta, e a presença de fogo ou qualquer símbolo religioso.

• **Vulnerabilidade**: Químico (–1 ponto): além de ter Armadura reduzida a zero contra ataques baseados em água (mesmo que não seja água benta), quando mergulhado em água corrente, o vampiro perde 1 PV por turno.

Criando um Vampiro

Uma das partes mais interessante de se jogar com um vampiro é a sua história. Ela depende não só da sua imaginação, mas também da quantidade de pontos que você pode gastar.

Seguem a baixo, duas idéias de historia:

→ Sangue puro: Você é descendente de um clã de vampiros e desde jovem treina suas habilidades. Esta opção é para jogadores com bastantes pontos sobrando, você já tem varias habilidades de vampiros. Normalmente, estará envolvido com Magia Negra, sendo assim a vantagem Mentor (1pt) vem a calhar sendo como um ancião do clã. Exemplo de personagem: Night Class do Vampire Knight e os Cullen da serie Crepúsculo.

→Recém-Criado: Você acabou de ser criado, algum vampiro viu seu potencial e preferiu não drenar sua vitalidade por inteiro fazendo de você um recém-criado. Esta é a opção para jogadores com poucos pontos para gastar, você ainda está descobrindo seus novos poderes. Personagens deste estilo estão, em sua maioria, ligados a força bruta (F e PDF). Exemplo de personagens: Celas Victory do Hellsing e Zero do Vampire Knight.

Inimigos

Vampiros são inimigos de quase todas as outras raças, porem uma se destaca: os Licantropos (ou Lycan ou ainda lobisomens). Muitas historias sobre a origem dessas criaturas são contadas. Mas a que melhor se aplica foi a criação de uma raça que parasse a proliferação dos vampiros.

Existem poucas coisas que podem parar um vampiro, a principal delas são os Licantropos. Essas criaturas sentem o cheiro de um vampiro mesmo em longa distancia. Sendo assim, não é difícil para um personagem jogador vampiro ser surpreendido por 1 ou mais licantropos (se o mestre desejar, é claro).